Nr. 1 STYCZEŃ 1931 ROK V

ŚWIAT SZACHOWY

ORGAN POLSKIEGO ZWIĄZKU SZACHOWEGO

Redaktor D. PRZEPIÓRKA

Redakcja i Administracja: Warszawa, Wierzbowa 8, w lokalu Warszawskiego Tow. Zwolenników Gry Szachowej, tel. 682-13.

Prenumerata kwart. 3 zł. półrocz. 6 zł. rocz. 12 zł. zagr. 14 zł.

Numer pojedynczy 1 zł. 20 gr. Konto Czekowe P. K. O. 16.551

Redakcja czynna w środy i soboty od godz. 7 do 10 wiecz.

Na solidną grę — gra ostra.

(Dla wyjaśnienia modnej odmiany partji francuskiej).

Rzecz napisana specjalnie dla „Świata Szachowego" przez dr. S. Tartakowera

(Dokończenie).

DRUGA PRÓBA OBALENIA.

Po 1. e4, e6 2. d4, d5 3. Sc3, Gb4 białe mogą zagrać:

4. Gd3. Osłania zagrożonego piona e4, rozwijając zarazem skrzydło królewskie. Na to czarny ma do wyboru także dwa główne sposoby gry:

a) 4... c5. Zdaje się, że przy tej ofensywie skrzydłowej, zaleconej jeszcze przez Jänischa, biały zachowuje inicjatywę przy pomocy wtrąconego tu następującego ruchu:

5. a3! (Dokładnie zbadane przez moskiewskiego mistrza N. D. Grigorjewa w r. 1925. — Złe jest zaś 5. d×c, a niecelowe 5. e×d z powodu 5. . H×d5!, przypuśćmy 6. Kf1, G×c3 7. b×c, Sc6 8. Sf3, Sf6 itd. z równorzędną grą czarnego. Na 5. Sf3 podejrzana byłaby kontynuacja 5. . c4? 6. Ge2, d×e 7. Sd2! H×d4 8. 0—0, e3 9. f×e, H×e3† 10. Kh1 itd;

natomiast proste 5... Sc6 byłoby pomocne kontrrozwojowi).

5... G×c3† (Czarny na rozdrożu! Bądź co bądź niecelowe dla czarnego jest rozwikłanie 5.. c×d 6. a×b, d×c 7. e×d!. H×d5! 8. Sf3, cb 9. G×b2±, a ociężały jest znowu, zgodnie z świetną partją Iljin-Zenewski-Siergiejew, Moskwa 1924, odwrót 5... Ga5 6. e×d, e×d [W każdym razie nie 6... H×d5? 7. b4 z zyskaniem figury, ani też c×d 7. Gb5† z zyskaniem przez białego piona] 7. d×c! G×c3† [7... d4, 8. b4, d×c 9. b×a, H×a5 10. Ge3!±] 8. b×c, Ha5 [Lepsze już pierwej 8... Sd7] 9. Se2 i t. d. z przewagą białego mechanizmu centralnego).

6. b×c, c4 7. Gf1 (Zdaje się, że tym subtelnym sposobem białe nadal będą mogły utrzymać inicjatywę, gdy tymczasem na 7. Ge2 w cennej partji Spielmann—Müller, Wiedeń 1926, nastąpiło 7... d×e! 8. G×c4, Hc7 9. Gb3! [Pikantne byłoby 9. He2, Sd7 10. Gd2, Sgf6 11. f3?, e3! 12. G×e3, b5 i wygrywa] 9... H×c3† 10. Gd2, Hc7! [Zbyt chciwe byłoby 10... H×d4, Se2±] 11. Se2, Sf6 12. 0—0, 0—0 13. f3, e3! [Zatkanie linji] 14. G×e3, Sd5 i t. d. ze skuteczną przeciwgrą czarnego). 7... d×e 8. Hg4 i biały pozostaje u steru. (Djagram Nr. 10.)

Nr. 10.



b) 4... d×e! Proste a dobre, gdyż czarny uzyskuje swobodę ruchów w centrum.

5. G×e4, c5 (Na 5... Sf6 w partji Fred Lazard-Renaud, Biarritz 1926, nastąpił piękny ruch wiążący 6. Gg5! poczem po 6... Sbd7 7. Gd3, b6 8. Hf3, Wb8 9. Sge2, Gb7 10. Hh3 i t. d. i białe wywierają długotrwały nacisk).

6. a3 (W każdym razie najkonsekwentniejsze, aby o ile możności wyciągnąć jakąś korzyść z otwarcia; nic pozytywnego nie daje osłona centrum 6. Ge3, poczem może nastąpić 6.. Sf6, Gf3, c×d 8. H×d4, H×d4 9. G×d4, Sc6 10. G×c6† b×c i t. d. z równemi szansami w końcówce. Zbyt upraszczające jest także bicie 6. d×c z taką dalszą grą 6... H×d1† 7. K×d1, G×c5 [7... G×c3† b×c±] 8. Sb5, Sa6 9. Sh3, Sf6 10. Gf3, Ke7 i t. d.

6... G×c3† 7. b×c, Sf6 8. Gd3 (teraz 8. Gg5 byłoby błędne z powodu umożliwionego przeciwwypadu 8... Ha5. Mało obiecuje też 8. Gf3, Sbd7 i t. d.) 8... 0 — 0 9. Sf3 (Także przez 9. Se2 nie da się osiągnąć nic przekonywującego)9...Sbd7 10.0—0 b6 (Przeciwprzekątna) 11. He2 (Żywsza, ale też i ryzykowniejsza byłaby gra o natychmiastowe wytworzenie wysuniętej placówki 11. Se5, Gb7 12. f4 i t. d.

11... Gb7 12. Se5, Wc8! i nacisk czarnego na skrzydle hetmańskiem zapewnia mu przewagę. Biały mianowicie ma tylko szanse zaskoczenia przeciwnika na skrzydle roszady, jak to zostało ujawnione w partji Tartakower —Przepiórka. Debreczyn 1925, niesłusznie wygranej przez białego. Że w rzeczywistości założenie partji przez czarnego jest o wiele głębsze, to później zostało wykazane dosadnie w cennej partji Spielmann — Przepiórka, Meran 1926. (Djagram Nr. 11).

Nr. 11.



TRZECIA PRÓBA OBALENIA.

4. Hg4. Dziarski wypad, na który czarny ma do wyboru głównie dwa następujące sposoby gry.

a) 4... Kf8. Na to czysto obronne zachowanie się nastąpiło w partji Mattison — Dr. Nagy, Debreczyn 1925. 5. e5 (Ze względu na obecną groźbę przeciwną 5... Sf6, rzec można, wymuszone. Tem samem jednak dochodzimy do omówionych na wstępie naszego artykułu warjantów z wysuniętą placówką).

5... c5 (Najnaturalniejsze) 6. a3 (W tem miejscu śmiałe, ale znowu 6. Sf3 zostaje zupełnie zniweczone przez 6... Sc6!, jak to bliżej wykazano w uwadze dodatkowej I. pod b).

6 .. Ha5! 7. Gd2, c×d 8. H×d4 Sc6 9. Hf4, d4 (Zamiast tego burzliwego parcia naprzód, co stawia piona na posterunku na stracenie, lepiej było z zimną krwią rozwijać się dalej przez 9... Sge7 z bardzo dobrą grą).

10. Sce2! i szanse narazie, zdaje się, są równe.

b) 4... Sf6! W myśl zasady „Vim vi repellere licet" czarny okazuje gotowość do poświęceń, wobec czego całe przedsięwzięcie białego zdaje się być wątpliwe.

5. H×g7, Wg8 6. Hh6, c5!! Silna inicjatywa na skrzydle hetmańskiem. Natomiast nie jest właściwem rozwiązaniem zagadnienia pozycji 6... S×e4 7. H×h7 i t.d.±, względnie 6... d×e 7. Ge3±, względnie też 6... Wg6 7. He3 [słabsze 7. Hh4, d×e 8. Ge3, Sbd7 itd. i czarny ma przeciwstawne cele] 7... S×e4 [Partja Esser—Marshall 1911, gdy natomiast w partji Mieses—Marin, Olimpjada londyńska 1927, grano w każdym razie słabiej 7... G×c3† 8.bc itd. z przewagą białego] 8. Gd3! [Dzięki temu wyrafinowanemu zwrotowi odwraca się karta!] 8... c5 [8... S×c3 9. a3!] 9. G×e4, d×e 10. d×c i t. d. z przewagą białego: partja korespondencyjna Seibold—Massow 1929).

7. Gd2, cd 8 e5 (Bądź co bądź i to coś daje) 8... dc 9. bc, Hc7!! (Bardzo przykra niespodzianka dla białego! Bardziej przyjacielsko grano w partji korespondencyjnej Seibold — Redeleit 1929, 9... G×c3 10. G×c3 Hc7 11. Gb2! [11. Se2, Wg6 12. Hc1, Se4∓] 11... Se4 [11... H×c2? 12 Hc1!, względnie 11... Hb6 12. 0—0—0] 12. Gd3! itd. z przewagą białego. Niedobrą tranzakcję przeprowadziłby czarny w wypadku 9... Ge7 10. e×f, G×f6 11. H×h7, Wh8 12. Hd3 itd.

10. ef, G×c3 11.Wd1 (Zbyt niewygodne byłoby w każdym razie 11. H×h7 12 G×d2† 12. K×d2 Hf4† itd) 11... He5† (Zuchwałe byłoby 11... Wg6 12. H×h7, G×f6 13. Gd3, W×g2 14. Sf3 itd).

12. Se2, Gd2† (12... H×f6?? 13. S×c3) 13. W×d2. Sd7! i daje się odczuwać przewaga czarnego szyku bojowego (Djagram Nr. 12).

Nr. 12.



CZWARTA PRÓBA OBALENIA

4. Gd2 wytrawne odparcie tego zamachu daje partja Speijer—Alechin, Hamburg 1910:

4... Se7! (Na 4... de mogłoby nastąpić 5. Hg4!, H×d4 6. 0—0—0! z groźnem ustawieniem białej armji, gdy teraz biały nie ma możności tak prędkiej mobilizacji całego swego skrzydła hetmańskiego).

5. e×d (Uproszczenie. Na 5. Hg4 mogłoby teraz najspokojniej w świecie nastąpić 5... 0—0. Najzaciętsze co prawda jest tu 5. e5, przyczem po 5... c5 6. Sb5 i t d. powstałoby omówione już pod Fb, względnie w uwadze dodatkowej II pod c, warjanty gry z wysuniętym posterunkiem).

5... e×d 6. Hf3 (Bardziej naturalne byłoby coprawda 6. Gd3, oraz Sge2) 6... Sbc6! 7. Gb5, 0—0 8. Sge2, Gf5! i czarny już otrzymuje inicjatywę.

*

* *

PIĄTA PRÓBA OBALENIA.

4. Sge2 (!) Podobnie, jak w warjancie Mac Cutcheona (po 1. e4, e6 2, d4, d5 3. Sc3 Sf6 4. Gg5, Gb4 5. Sge2!) biały stara się finezjami taktycznemj i ewentualnie poświęceniem piona opanować wypad przeciwnika. Gra rozwija się ewentualnie według ciekawej partji Maroczy — Dr. Seitz, Raab 1924:

4... de (Po 4... Se7 5. a3, Gc3† 6. S×c3 biały wyzyskałby różne atuty w rozwoju zupełnie bez ryzyka).

5. a3!. G×c3† (Po 5... Ge7 6. S×e4, Sf6 7. S2g3 i t. d. Biały ostatecznie byłby panem centrum.

6. S×c3, f5 (Ta próba utrzymania zdobytego piona drogą mechaniczną jest bądź co bądź najkonsekwentniejsza. Bezskuteczne byłyby 6... Sf6 z powodu 7. Gg5. Nie wystarczające jest dalej pchnięcie przeciwne 6... c5 z powodu trzeźwego rozwikłania. 7. dc, H×d1† 8. K×d1, f5 [aby i swoją masę piechoty rzucić na szalę] 9. Sb5, Sa6 [Albo 9... Kd8 10. Gf4, Sa6 11. Sd6 i t. d.] 10. Sd6†, Kf8 11. G×a6, b×a 12. S×c8, W×c8 13. b4 i przewaga pozycyjna białego jest oczywista, przyczem także opanowanie czarnych pól przez gońca również wchodzi w rachubę).

6. Gc4! (To bezzwłoczne ustawienie się na przekątnej a2—g8 jest chyba bardziej precyzyjne niż 7. Ge3, Sf6 8. Gc4 poczem powinno nastąpić nie lękliwe, jak w partji meczowej Schönmann — Rodatz, Hamburg 1928, 8... Sd5 9. Hh5†!, Kf8 10. 0-0 i t. d. z przewagą białego, lecz z zimną krwią 8... 0-0 9. d5, He7! i t. d. z konsolidacją).

7... Sf6 8. Gg5 i t. d. z obiecującą inicjatywą białego. (Djagram Nr. 13).

Nr. 13



Streszczając się, wypowiadamy zdanie, że właśnie ten na końcu rozpatrywany przez nas sposób gry (4. Sge2) zarówno ze stanowiska praktycznego, jak i teoretycznego jest dla czarnego najdokuczliwszy.

Bądź co bądź przeciwwagę tu stanowi to, że biały narazie musi manewrować z pionem mniej, tak jak wogóle w walce szachowej nie może być osiągnięta korzyść bez pewnego wzajemnego ryzyka!

Makarczyk—Regedziński.

Na marginesie meczu.

W ostatniem mistrzostwie Polski (Łódź — 1927) niespodziewany sukces osiągnął Makarczyk, dystansując wszystkich swoich konkurentów Arcymatadorzy Rubinstein i Tartakower byli na czele, Przepiórka zaś nie brał udziału w zawodach. III nagroda w turnieju stanowiła o (sezonowej!) hegemonji w krajowym światku młodych championów.

Szykowano się do walki, aby już w następnym roku strącić z piedestału największego z „wolnomyślicieli" (niedoczas!!), który zimną krwią i rutyną wydarł berło bardziej może utalentowanym. Zwłaszcza pretendować mógł mistrz Regedziński (IV nagroda), który wyprzedził słabiej finiszujące trio (Kohn, Frydman(!), Chwojnik). Ale turniej nie odbył się jeszcze, a zwycięzcy spoczęli na więdnących liściach sławy. Tylko Frydman wykonał olbrzymi skok naprzód (mistrzostwo Warszawy w świetnym stylu, pierwsza nagroda w Sopotach!). Wreszcie po 44 miesiącach atmosfera naładowała się elektrycznością niezrealizowanych ambicji. Pierwszem krótkiem spięciem — surogatem walki o mistrzostwo Polski był obecny mecz. Makarczyk zwyciężył w minimalnym (3:2) stosunku. Obaj przeciwnicy grali bardzo ostro, żywo i zawzięcie. Debiuty rozgrywano na równym poziomie. W środkowej fazie Regedziński ujawniał fundamentalną strategię, Makarczyk elastyczną taktykę. Końcówki raczej Makarczyk rozwiązywał nieco przezorniej. Niejedno przeoczenie wpłynęło na chwianie się szans zwycięstwa. Ostateczny wynik mniej więcej remizowy jast zupełnie zasłużony. Coprawda krótki dystans utrudniał odgrywanie się, ale uniknięto przy tej okazji nudnych remizowych rozgrywek.

Przebieg meczu i organizacja.

W pierwszej partji Makarczyk osiągnął łatwą do wygrania pozycję — wynik remis. W drugiej Regedziński mógł wygrać forsownie, potem Makarczyk w końcówce mógł łatwo zwyciężyć — rezultat remis. Trzecią pewnie wygrał Makarczyk. Czwartą równie pewnie Regedziński. Piąta po bezbarwnej grze — remis. W szóstej w równej końcówce Makarczyk nie przesunął zegara i zagrożony przekroczeniem czasu zrobił błąd. W siódmej Makarczyk mógł łatwo w grze środkowej przeprowadzić nieodparty atak, a wygrał w 90 posunięciach z wielką trudnością. W ósmej Regedziński chciał koniecznie zwyciężyć, przecenił remisową sytuację i w nieco gorszej pozycji podstawił nieomal figurę.

Mecz był zorganizowany przez Łódzkie Towarzystwo Zwolenników Gry Szachowej — najbardziej aktywny klub szachowy w Polsce. Organizacja meczu była doskonała.

Perspektywy.

Może rewanżowe spotkanie? A może Frydman (champion i tryumfator zeszłoroczny) wyzwie zwycięzcę, aby odebrać mu tymczasowe pierwszeństwo wśród młodej generacji mistrzów? Najlepiej zresztą, jeżeli wszystkie sporne kwestje załatwione zostaną w turnieju o mistrzostwo Polski. *K. M.*

Uwagi teoretyczne

(T. REGEDZIŃSKI).

Pod względem teoretycznym mecz był znamienny. Okazało się, że w gambicie hetmańskim po 1. d4 d5, 2. c4 c6, 3. Sc3 e6, 4. Sf3 d×c4, 5. a4 c5, 6. e4! cd4, 7. Sd4 Sf6, 8. G×c4 Gc5, 9. Ge3 Sbd7 przewaga białych — wbrew twierdzeniu teorji jest dość znaczna, wobec czego białe nie potrzebują stwarzać komplikacyj, których nie można obliczyć, ofiarowując gońca na e6 (10. G×e6 f×e6, S×e6). W obydwóch partjach rozegranych tym warjantem czarnym nie udało się wyrównać gry. Otwarciem Caro-Kann rozegrano dwie partje, przyczem białe stosowały warjant potępiony przez teorję: 1. e4 c6, 2. d4 d5, 3. e×d5 c×d5, 4. Gd3 Sc6, 5. c3 Sf3, 6. h3! (dotychczas teorja uważała to posunięcie za niekorzystne dla białych) e5, 7. d×e5 S×e5, 8. Sf3!, poczem czarne raz zagrały S×d3, zaś drugi raz S×f3, lecz w obydwóch wypadkach białe zachowały widoczną przewagę. Siła gry białych polega na tem, że obsadzają one strategiczne pole d4 lekką figurą, przyczem pozycja taka służy zawsze za podstawę do ataku na skrzydło króla. Jeżeli białe zamienią dwie lekkie figury, co, zdaje się, z łatwością mogą przeprowadzić, i pozostaną ze scentralizowanym skoczkiem na d4 przeciwko czarnemu gońcowi na białych polach, króry w przypadku tym odgrywa pasywną rolę, to łatwo się przekonać, że czarne z trudnością osiągną nierozegraną. Białe zawsze mają łatwą i wygodną grę, czarne zaś duże trudności do przezwyciężenia. Aczkolwiek czarne są dobrze rozwinięte, to jednakowoż są bezsilne, aby módz walczyć przeciwko obsadzeniu ważnego pola d4 przez białych. Powyższe jest ważnem uzupełnieniem teorji i dowodzi, że pozory często mylą.

Tournée Rubinsteina.

Tournée A. Rubinsteina odbędzie się w lutym. Dotychczas zapewnione są seanse w następujących miastach: Warszawa, Łódź, Katowice, Król. Huta, Sosnowiec, Lwów, Kraków, Częstochowa, Lublin, Tarnopol, Włocławek. Nie jest wykluczone, że liczba seansów jeszcze się powiększy.

Partje z meczu Makarczyk — Regedziński
(Łódź, grudzień 1930 r.)

PARTJA Nr. 298.

(1-sza partja meczu).
Caro — Kann.

Białe: Czarne:
K. Makarczyk. T. Regedziński

1.	e2—e4	c7—c6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	e4×d5	c6×d5
4.	Gf1—d3	Sb8—c6
5.	c2—c3	Sg8—f6
6.	h2—h3	e7—e5

Znane posunięcie, rozmaicie oceniane przez teoretyków szachowych. Kmoch w suplemencie do Bilguera uważa je za najlepsze w danej pozycji i twierdzi, że niczem nieskrępowana gra czarnych figur jest dostateczną kompensatą za odosobnienie piona d. Nienarokow w swoim podręczniku uważa 5... e5 wręcz za złe. Trudno powiedzieć, kto z nich ma rację. Można polecić 6... g7—g6 z prawdopodobnym dalszym ciągiem 7. Sf3, Gf5 8. 0—0, (8. G×f5 nie daje białym przewagi). G×d3 9. H×d3 Gg7 10. Gf4, 0—0 z mniej więcej równą grą.

7.	d4×e5	Sc6×e5
8.	Sg1—f3	—

To posunięcie poleca Bogolubow. Grywano także 8. He2, He7 9. Gb5†, Gd7 10. Ge3, G×b5 11. H×b5† Hd7 12. He2, 0—0—0 etc. [Wagner — Nimcowicz, Wrocław 1925 r.].

8.	—	Se5×d3†
9.	Hd1×d3	Gf8—e7
10.	Sb1—d2	0—0
11.	0—0	Hd8—c7

Może lepiej byłoby 11... Ge6.

12.	Wf1—e1	b7—b6
13.	Sf3—d4	g7—g6
14.	Sd2—f3	Gc8—b7
15.	Gc1—g5	Sf6—e4
16.	Gg5×e7	Hc7×e7

Przewaga białych jest widoczna. Pion odosobniony d5 jest słaby, punkt d4 został bezapelacyjnie opanowany przez białe. Te dwa momenty określają cały przebieg gry.

17.	Hd3—e3	He7—f6
18.	Sf3—h2	h7—h5

Groziło 19. Sg4.

19.	f2—f3	Se4—d6
20.	He3—e7	Hf6×e7
21.	We1×e7	Wf8—e8
22.	Wa1—e1	Kg8—f8
23.	We7×e8	Wa8×e8
24.	We1×e8	Kf8×e8

Białe słusznie dążyły do uproszczeń, gdyż w końcówce ujemne strony pozycji czarnych dadzą się łatwiej wyzyskać.

25.	Sh2—f1	Ke8—e7
26.	Kg1—f2	a7—a6
27.	Sf1—e3	Sd6—e8
28.	h3—h4	—

Właściwy plan. Wobec tego, że czarne mają biało-polowego gońca, białe dążą do zupełnego opanowania czarnych pól.

28.	—	Ke7—d6
29.	g2—g4	Se8—f6

Czarne nie mogą bić piona, gdyż po hg 30. fg białe prędzej czy później uzyskałyby wolnego piona na linji h, któryby zadecydował o losie partji.

30.	g4—g5	Sf6—d7
31.	b2—b4	Sd7—e5
32.	Kf2—e2	Gb7—c8
33.	f3—f4	—

Białe teraz dominują nad całem zespołem czarnych pól.

33.	—	Se5—d7
34.	Sd4—f3	f7—f6
35.	Ke2—d3	f6×g5
36.	h4×g5!	—

Uwalniając pole h4 dla skoczka.

36.	—	Sd7—f8
37.	Sf3—h4	Gc8—d7
38.	f4—f5!	Gd7—e8!

Po gf nastąpi 39. g6 z nieprzyjemnemi groźbami.

39. Kd3—d4 g6×f5
40. Sh4×f5† Kd6—e6
41. Sf5—g7† Ke6—f7
42. Sg7×h5? —

Znacznie lepsze było 42. S×e8 K×e8 43. K×d5.

42. — Sf8—e6†
43. Kd4—e5 —

Białe chcą bić pion d5 skoczkiem.

43. — Se6×g5
44. Se3×d5 Sg5—f3†
45. Ke5—d6 Sf3—d2
46. Kd6—c7 b6—b5
47. Sh5—f4 Sd2—c4
48. Sd5—b6 Sc4—a3
49. Ka7—d6 —

Należało grać poprostu Kb7.

49. — Kf7—f6
50. Sf4—d5† Kf6—f5
51. Kd6—c5 Gg8—f7
52. Kc5—d4 Kf5—e6
53. Sd5—e3 —

Po 53. Sc7†, Kd6 54. S×a6 nastąpi G×a2. Obecnie jest wątpliwem, czy białe wogóle mogą wygrać partję. Białe słabo rozegrały końcówkę.

53. — Ke6—d6
54. c3—c4 Kd6—c6

Prościej i lepiej 54... bc 53. S×c4†, S×c4 56. S×c4† Kc7 i partja powinna się skończyć na remis. Po posunięciu w partji białe znowu mają szanse zwycięstwa.

55. c4—c5 Gf7×a2
56. Sb6—c8 Ga2—e6
57. Sc8—e7† Kc6—d7
58. Se7—g6 Kd7—c7
59. Sg6—e5 Ge6—g8
60. Kd4—c3 Sa3—b1†
61. Kc3—c2 Gg8—h7†
62. Kc2—b2 Sb1—d2
63. Se3—d5† Kc7—c8
64. Kb2—c3 Sd2—e4†
65. Kc3—d4 Se4—g5
66. Sd5—f6 Gh7—f5
67. Kd4—d5 Kc8—b7
68. Kd5—d6 Gf5—h3
69. c5—c6† Kb7—c8
70. Kb6—c5 Sg5—e6†
71. Kc5—b6 Se6—c7
72. Se5—f7 Gh3—g2
73. Sf7—d6† Kc8—d8
74. Kb6—b7 Sc7—e6
75. Sd6—e4 Se6—c7
76. Se4—g5? —

Należało grać 76. Sc5! i białe prawdopodobnie wygrałyby partję.

76. — a6—a5!

Zapomocą tego subtelnego posunięcia czarne zapewniają sobie nierozegraną.

77. b4×a5 b5—b4
78. Sf6—e4 b4—b3
79. Sg5—f7† Kd8—e7
80. Se4—d2 —

Po 80. K×c7, G×e4 białe nie mogą wstrzymać piona b.

80. — Sc7—e8
81. Sf7—e5 Ke7—d6
82. Se5—c4† Kd6—c5
83. a5—a6 Se8—d6†
84. Sc4×d6† Kc5×d6
85. a6—a7 b3—b2

Prościej odrazu G×c6†.

86. Sd2—c4† Kd6—c5
87. Sc4×b2 Gg2×c6†
88. Kb7—b8 Kc5—b6

i po kilku posunięciach zgodzono się na nierozegraną.

PARTJA Nr. 299.

2-ga partja meczu.
Nieprzyjęty gambit hetmański.

Białe:	Czarne:
T. Regedziński	**K. Makarczyk**

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 c7—c6
3. Sb1—c3 e7—e6
4. Sg1—f3 d5×c4

Ten system obrony w gambibicie hetmana, zalecany przez niektórych mistrzów, jest wątpliwej

wartości. Czarne nie mogą skutecznie bronić gambitowego piona, natomiast białe, mając ułatwioną drogę do wyprowadzenia swoich figur, otrzymują lepszą partję.

5. a2—a4 —

Aby bez dużych trudności odzyskać gambitowego piona. Posunięcie to stwarza jednak pewną słabość na b4, lepiej więc naszym zdaniem było grać 5. e3, aby po b5, 6. a4, b4 (Gb4 jest dla białych jeszcze korzystniejsze); 7. Sa2 punkt b4 był zajęty przez czarnego piona, a nie przez figurę.

5. — c6—c5
6. e2—e4 c5×d4

Trudno się zgodzić z tem posunięciem. Czarne robią trzy ruchy pionem c, aby wymienić go na białego piona d i sprowadzić na pole d4 bardzo mocnego białego skoczka.

7. Sf3×d4 Sg8—f6
8. Gf1×c4 Gf8—c5

Lepiej było Gb4 9. f3, 0—0.

9. Gc1—e3 Sb8—d7
10. 0—0 —

Duże szanse dawało białym poświęcenie figury na e6, jak w prawie identycznej pozycji grał Capablanca na turnieju w Moskwie z Bogolubowym. Rzeczywiście po 10. G×e6, fe 11. S×e6, Hb6 (lepsze niż Ha5, jak we wspomnianej partji grał Bogolubow) 12. S×c5, (lepiej niż bić na g7) S×c5, 13. 0—0 trudno jest znaleźć dostateczną obronę dla czarnych. Na 13...0-0 decyduje 14. Sd5, natomiast na Ge6 następuje 14. e5, Sd7; 15, Sb5! z różnemi groźbami.

10. — 0—0
11. Hd1—e2 Hd8—e7
12. Wf1—d1 Sd7—e5
13. Gc4—a2 Gc8—d7

Sposób gry czarnych jest trochę sztuczny, lecz co czarne mają robić? Stosunkowo najlepszem byłoby może odejść skoczkiem na g6, lecz i wtedy białe otrzymują daleko lepszą partję.

14. f2—f4 Se5—c6
15. e4—e5 Sc6×d4
16. Ge3×d4 Sf6—e8
17. Sc3—e4 Gc5×d4
18. Wd1×d4 Gd7—c6
19. Wa1—d1 Gc6×e4
20. He2×e4 Wa8—c8
21. b2—b4 —

Aby się obronić od szacha na c5, lecz i po 21. Wd7, Hc5†, 22. Kh1, Wc7; 23. W×c7, H×c7; 24. Hd4, białe osiągają dużą przewagę pozycyjną.

21. — Wc8—c7
22. g2—g4 g7—g6
23. Kg1—h1 Se8—g7
24. He4—e1 Wf8—c8
25. Ga2—b1 Wc8—e8
26. Gb1—e4 We8—c8
27. a4—a5 h7—h5

W przeświadczeniu, że stoją gorzej, czarne starają się wywołać zawikłania, aby w pewnym momencie nieoczekiwanym wypadem pokrzyżować plany białych.

28. h2—h3 b7—b6
29. a5—a6 Wc7—c3
30. Kh1—g2 Wc8—c4
31. Wd4—d6 h5×g4
32. h3×g4 Wc4×e4

Moment wyżej wspomniany nastąpił, lecz ofiara ta, zresztą bardzo pomysłowa, jest niestety niezupełnie poprawna.

33. He1×e4? —

Należało po szachu na d8, bić wieżę c3. Po posunięciu w partji czarne uzyskują możność zupełnego wyrównania.

33. — He7—h4
34. Wd6—d8† Sg7—e8
35. Wd8—d3 —

Po W×e8†, Kg7, białe nie mają dostatecznej obrony od mata.

35. — Hh4×g4†
36. Kg2—f2 Hg4—h4†

37. Kf2—e3 Wc3—c2
38. He4—f3 Se8—c7

Czarny skoczek, który dotychczas nie przyjmował prawie udziału w grze, nagle ożył i zaczyna mocno dawać się we znaki.

39. Wd1—h1 Wc2—h2
40. Wd3—d1 Sc7—d5†
41. Ke3—e4 —

Niedużo pomaga też Kd4, wobec W×h1 42. W×h1, He7.

41. — Sd5—c3†
42. Hf3×c3 Wh2×h1
43. Hc3—d2 Wh1×d1
44. Hd2×d1 g7—g5

Czarnym udało się nie tylko wyrównać partję, lecz nawet uzyskać trochę lepszą końcówkę.

45. Hd1—d8† Kg8—h7
46. Hd8—c7 —

Po 46. H×g5, H×g5 47. fg, Kg6 czarne oczywiście wygrywają.

46. — Hh4×f4†
47. Ke4—d3 Hf4—f3†
48. Kd3—c4 g5—g4
49. Hc7×a7 g4—g3?

Duże szanse na wygraną dawało Hd5† 50. Kc3, H×e5† 51. Kc2, He2† 52. Kc3, Hf3† z następującem g4—g3.

50. Ha7×6 Hf3—f2
51. Hb6—b5 Hf2—e2†
52. Kc4—b3 He2×a6
53. Hc5—c2 Kh7—g8
54. Hc2—c3† g3—g2
55. Hc3—g3 Kg8—f8
56. Hg3×g2† Ha6—d3†
57. Kb3—a4 Hd3—a7†
58. Ka4—b3 Remis.

Uwagi M. Łowckiego.

PARTJA Nr. 300.

(3-cia meczu)

Nieprzyjęty gambit hetmański.

Białe: Czarne:

K. Makarczyk **T. Regedziński**

1. d2—d4 d7—d5
2. c2—c4 c7—c6
3. Sb1—c3 Sg8—f6
4. e2—e3 e7—e6
5. Sg1—f3 Sb8—d7
6. Gf1—d3 Gf8—e7
7. 0—0 0—0
8. e3—e4 d5×e4
9. Sc3×e4 Sf6×e4

Lepiej odrazu b7 — b6 i Gb7

10. Gd3×e4 Sd7—f6
11. Ge4—c2 b7—b6
12. Hd1—d3 Gc8—b7
13. Gc1—g5 g7—g6
14. Wa1—d1 Sf6—d7

Lepiej poprostu c6—c5

15. Gg5×e7 Hd8×e7
16. Wf1—e1 He7—f6
17. Hd3—e4! Hf6—f5
18. Sf3—e5 Sd7—f6

Po wymianie na e5 (d4×e5) oraz wymianie na e4 (G×e4) białe mają przewagę

19. He4—e2 Hf5—g5
20. He2—f3! Wa8—b8

Czarne nie mają dobrych posunięć.

21. g2—g3 —

Białe mogły bić na c6, co było trudniejsze do obliczenia, ale dawało większą przewagę.

21. — c6—c5
22. d4—d5 Kg8—g7

Groziło h2—h4 z zyskiem figury.

23. h2—h4 Hg5—h5

Jeżeli Hh6 to białe mogą wygrać piona H×f6†, Sg4†, S×h6 i d×e i t. d. Wchodzi też w rachubę We3.

24. Hf3×h5 g6×h5
25. d5×e6 f7×e6
26. Se5—d7 Sf6×d7
27. Wd1×d7† Wf8—f7
28. Wd7—d6 Gb7—f3
29. We1×e6 b6—b5!
30. c4×b5 Wb8×b5
31. b2—b3 c5—c4!
32. We6—h6 c4×b3
33. a2×b3 Wb5—a5

Lepiej Kf8! na co białe mają tylko 34. Gd1! G×d1 35. W×d1 W wieżowej końcówce białe mają szanse wygrania.

34. Wh6×h7† Kg7—f8

Jeżeli Kg8 to 35. Wd8†, Wf8 36. Wh8†! i t. d.

35. Wd6—d8† Kf8—e7
36. Wd8—d7† Ke7—e6
37. Wh7×f7 Wa5—a1†
38. Gc2—d1 Gf3×d1
39. Wf7—e7† Ke6—f6
40. Wd7×a7 —

Tu białe mogły odrazu wygrać posunięciem We7—e1.

40. — Wa1—b1
41. Kg1—g2 Gd1×b3
42. We7—e2 Gb3—d5†
43. f2—f3 i białe wygrały.

Uwagi K. Makarczyka.

WIADOMOŚCI.

List ze Śląska. A więc generalna klapa z meczem. Jak się to stało? Otóż przedstawiciele związku szachowego z niemieckiej części Śląska ustalili warunki odbycia meczu z władzami tut. związku na długo przed wyborami i oczywiście ani jedni, ani drudzy nie przypuszczali, że t. zw. „wielka polityka“ wmiesza się do tak apolityczne dziedziny jak szachy. Przyszły wybory a z niemi klęska polityczna tutejszej mniejszości niemieckiej. Zaczęły się znane awantur w Rzeszy przeciw Polsce. Skutek: zerwanie stosunków najpierw sportowych a później szachowych. Nie wspominalibyśmy o tem gdyby nie wyraźna robota polityczna tych sfer niemieckich, które ukryte za kulisami, stwarzają sztucznie fakta, potrzebne do innych celów. Niemiecko-Śląski Zw. Szach. został bowiem również zaskoczony zerwaniem meczu podobnie jak i my. W przeddzień zerwania sekretarz niem.-Śl. zw. p. Galonska telefonicznie porozumiewał się z sekr. tut. zw. p. Chmielem i usilnie prosił o przybycie, gdyż mecz był już rozreklamowany. Na drugi dzień telefonicznie i pisemnie odwołanie meczu widocznie na polecenie z góry. Motywy: obustronnie(?) naprężona sytuacja polityczna i względy bezpieczeństwa!

Wobec odwołania meczu, ciężar zainteresowania publiczności szachowej przerzucił się na VII kongres związkowy, który — trzeba to z góry powiedzieć — jest ważnym etapem w dalszem doskonaleniu się organizacji tut. związku. Już teraz zarysowuje się podział na trzy podokręgi: Górny Śląsk, Śląsk Cieszyński i Zagłębie. Stosownie do tych planów już w r. b. odbyły się turnieje przedwstępne w głównych miejscowościach podokręg., mające za zadanie zakwalifikować najlepszych, którzy wraz z dotychczasowymi mistrzami Śląska Sojką i Mrozem oraz z mistrzem dr. T. Konczyńskim wezmą udział w turnieju finałowym o mistrzostwo Śląska w pierwszej połowie stycznia w Katowicach. Najłatwiejsza jest sytuacja Zagłębia, który ma trzech, od-

bijających od reszty graczy: A. Jasnego, prof. Zawadzkiego i młodego Szwajcera. Mimo, że turniej nie został jeszcze ukończony, już z góry można powiedzieć, że ci trzej właśnie będą reprezentować Zagłębie. Kapitalną niespodziankę w turnieju bielskim sprawił dwudziestoletni Krysta, zajmując pierwsze miejsce przed dr. Konczyńskim. Co prawda dr. Konczyński od dłuższego już czasu nie grał w turniejach, a nadto turniej bielski uważał za trening przed turniejem o mistrzostwo Śląska, niemniej jednak wynik Krysty zasługuje na uwagę. Trzecie miejsce i prawo do finału zdobył inż. Fussgenger długoletni mistrz Bielsko-Bialskiego klubu. Dalsze miejsca zajęli: dr. Klar, Karfiol, Mikler i Mendrok.

Pełną interesujących momentów walkę stoczyli górnoślązacy. Każda runda przynosiła poważne przesunięcia w tabeli. Ostatecznie 10 graczy pomieściło się w ramach 3 pkt. a zwycięzca uzyskał tylko 60%. Wyniki: 1. Stocerz (największa niespodzianka turnieju 6 pkt. 2—4 dr. Fuckner, Palik i inż. Teichmann 5½ pkt. 5. red. Paskuda 4½ pkt. Piątka ta wchodzi do finału. Dalsze miejsce zajmują Kubaczka i dr. Potyka po 4 pkt. Goldminc i Kotula, wielokrotni repr. związku, po 3½! Tyc 3 pkt. Ciągłe zawieszenie między nadzieją a zwątpieniem sprawiło, że poziom gry nie był wysoki.

W turnieju głównym pierwsze miejsce zdobył Rybiński 7 pkt. przed Idzikiem i Fajnerem.

Walne Zebranie Związku, na którem mają zapaść ważne uchwały odbędzie się 21 grudnia w Królewskiej Hucie.

Rok bieżący, tak obfity w wydarzenia szachowe na Śląsku kończy rzadka uroczystość — pięćdziesięcioletni jubileusz zasłużonego Bielsko-Bialskiego klubu szachowego. Do licznych gratulacji dołączamy życzenia dalszego pomyślnego rozwoju. Szczęść Boże!

Katowice, w grudniu 1930 r. *T. R.*

Warszawa. Zakończył się tu turniej o mistrzostwo II kategorji. Ciężko zapracowane, ale zupełnie zasłużone zwycięstwo odnieśli Klepfisz i Kipper po 11 p. przed Borensteinem i Młynkiem 10½. Dalsze miejsca zajęli: Mełamed 9½ (1). Dyner 9½, Marszewski 9, Seidenberg 7½, Zahorski 7, Gołdykowski 6 (1), Chojnowski 6, Smoleński 5½, Izbicki 5, Perlmutter 4½, Dr. Landau 3½, oraz Wodziński 2.

Praga-Czeska Turniej drużynowy o puhar Hamiltona-Russella (Puhar Narodów) odbędzie się w roku bieżącym w Pradze Czeskiej od 12 do 26 lipca.

Berlin. W turnieju o mistrzostwo Berliner Schachgesellschaft zwyciężył K. Helling, który osiągnął 6 punktów z możliwych 7. Dalej następują Richter 5. Post 4½, Sämisch 3 p. (!), Pahl 3, Rellstab i Schlage po 2½, Dr. Dührssen 1½.

Paryż. W turnieju o mistrzostwo miasta pierwsze dwie nagrody przypadły polskim mistrzom. Pierwszą nagrodę zdobył silny i utalentowany Cukierman 14½ p. przed Tartakowerem 13 p; dalsze trzy nagrody podzielili Kahn, F. Lazard, oraz Semenow po 12 p. Poza nagrodzonemi znaleźli się: Rivlin i Romi po 11 p., Halberstadt 9½, Reisman 9, Crépeaux 8½, Handasyde 8, Girard 7½, Barthelemy, Dembo i Fitz-Patrick po 6, Lazard 4 Anglarès oraz Fox po 1½ p.

Barcelona. Mecz o mistrzostwo Hiszpanji między Dr. Ramonem Rey i Golmayo zakończył się zwycięstwem 26-letniego Reya w stosunku +3—1=2.

Göteborg. Mistrzowski turniej młodych talentów zakończył się zwycięstwem trzech zawodników Flohra, Stoltza i Lundina. Sämisch, Stahlberg i Nilsson wzięli dalsze miejsca.

Hastings. Turniej świąteczny był niewątpliwie ciekawą imprezą tembardziej, że uczestniczyło w nim dwu wielkich mistrzów: Capablanca i Euwe. Ogólnie liczono się ze zwycięstwem Capablanki, który jednak po przegraniu partji ze świetnie zapowiadającym się Hindusem Sułtanem Khanem spadł na drugie miejsce. Pierwszą nagrodę zdobył Dr. Euwe 7 p. silny mistrz holenderski wygrywając 6 partji przy dwu remisach z Capablanką i Thomasem, oraz przegranej z Miss Menchik. O pół p. niżej znalazł się Capablanka, który zremizował z Euwem, Thomasem i Mitchellem. Trzecią nagrodę zdobył zupełnie zasłużenie Sułtan Khan, który rozpoczął podobnie jak w Liège serją wygranych partji, pod koniec jednak odpadł zatrzymując z 6 punktami trzecie miejsce. Czwartą nagrodę zdobył Mitchell 6 p. a piątą również anglik Yates 4½ p. Poza nagrodzonymi znaleźli się Thomas 4 p., Winter 3½, Miss Menchik i Tylor po 3 p. Zawiódł zupełnie Colle, który z 2½ p. umieścił się na samym końcu, wygrywając tylko jedną partję z Miss Menchik.

W turnieju głównym lekko wygrał młody mistrz czeski Flohr 8 p., drugim był Rellstab 6 p., trzecim Noteboom i Koltanowski po 5½ p. Dalsze miejsca zajęli Alexander 5 p., Baratz 4½, Jackson 3, Broadbent, Illingworth i Norman po 2½ p.

Amsterdam. Od dawna planowany mecz Euwe — Capablanka będzie rozegrany między 12 lipca a 1 sierpniem. Z 10 partji 7 będzie granych w Amsterdanie. dwie w Hadze i jedna w Rotterdamie. Sądząc po świetnych wynikach meczowych Euwego z Alechinem i Bogolubowem powinien mecz się zakończyć w najlepszym razie nieznacznem zwycięstwem Capablanki.

Semmering. Staraniem hotelu Panhans odbywa się tu mecz między polskim mistrzem Dr. Tartakowerem i Hindusem Sułtanem Khanem, Stan po 10 partjach wykazuje nieznaczną przewagę Hindusa, który prowadzi w stosunku +3—2=5 Tartakower po meczu udaje się na trzymiesięczne tournée do Argentyny.

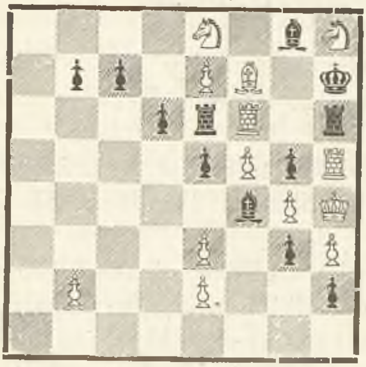
DZIAŁ ZADAŃ

pod redakcją M. WRÓBLA.

484. T. R. Dawson

Anglja

(Oryginalne)

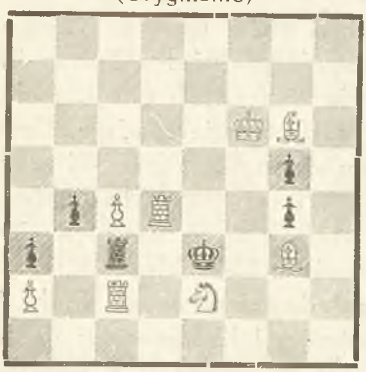


Mat w 3. posunięciach

485. Dr. F. Rduch

Rumunja

(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

486. S. Mieroszewski

Poznań

(Oryginalne)

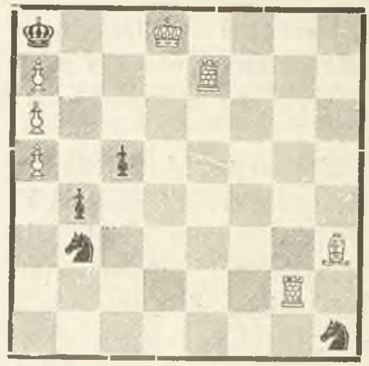


Mat w 3. posunięciach

487. Dr. W. Massmann

Niemcy

(Oryginalne)



Mat w 3. posunięciach

488. J. J. Rietveld

Holandja

(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

389. G. J. Nietvelt

Belgja

(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

490. J. Tóth
Węgry
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

491. O. Votruba
Czechosłowacja
(Oryginalne)



Mat w 2. posunięciach

492. Dr. F. Mendes Moraes F.
1 nagr. O Globo 1930.



Mat w 2 posunięciach.

493. Dr. F. Mendes Moraes F.
2 nagr. O Globo 1930.



Mat w 2 posunięciach.

494. Dr. Monteiro de Silveira
3 nagr. O Globo 1930.



Mat w 2 posunięciach.

495. Dr. F. Mendes Moraes F.
4 nagr. O Globo 1930.



Mat w 2 posunięciach.

486. Dr. F. Mendes Moraes F.
1 nagr. O Globo (Meredith) 1930.



Mat w 2 posunięciach.

497. Cauby Pulcherio
2 n. O Globo (M.) 1930



Mat w 2 posunięciach.

Rozpisujemy specjalny konkurs za najtrafniejsze rozwiązanie, oraz analizę zadania Dawsona. Zadanie to należy do typu zadań retrogradowych i sprawi rozwiązującym wiele trudności. Za najlepsze opracowanie rozwiązania (należy rozpatrzyć możliwość powstania pozycji) przeznaczamy nagrodę książkową. Termin nadsyłania rozwiązania 3 miesięczny. Praca ta nie bierze oczywiście udziału naszym stałym konkursie.

498. L. Tuhan-Baranowski
Dzień Polski 1930



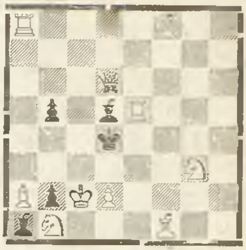
Mat w 2 posunięciah

499. S. Limbach
Poświęcone D. Przepiórce
Wiek Nowy 1926



Samomat w 4 pos.

500. E. Wolański
Chemnitzer Tageblatt 1926



Samomat w 4 pos.

Nasze zadania.

Z dzisiejszych naszych kompozycji na pierwszy plan wybija się praca angielskiego mistrza Dawsona, która zawiera ciekawy temat w formie retrogradowej analizy. Zadanie Dr. Rducha, to typowy czeski produkt o nieszablonowych matach, gra jednak bez strategji i zbytniej pomysłowości. Dwie dalsze trzychodówki Massmana i Mieroszewskiego są zgrabnem opracowaniem znanych już dawno tematów. Na czoło dwuchodówek wybija się praca Nietvelta, o jednolitej grze gońca czarnego w połączeniu z czarno-białą przesłoną i matem Goetharta. Kompozycja cenionego holenderskiego mistrza Rietvelda to robota w dawnym stylu z półzwiązaniem, oraz szeregiem przesłon. Jedynem zadaniem „white to play" to zadanie Tótha, który w dość zgrabny sposób przeprowadza zamianę 2 matów, jedynie za minus uważamy obecność białego piona b5. Zadanie Votruby to dwuchodówka w rzadko dziś spotykanym stylu czeskim.

W przedrukach podajemy najlepsze zadania narodowego turnieju brazylijskiego „O Globo", by dać sposobność do porównania. Za najlepszą pracę uznajemy 1 nagrodę Dr. Mendes Moraes de Filho skomponowaną zgrabnie; autor przeprowadził grę pozycji półzwiązania w typie white to play. Reszta zadań utrzymana w dawnym stylu. Ostatnie trzy zadania są wyjęte z działów szachowych i pomimo dobrych zwrotów pozostały nieznane. Zadanie Tuhana-Baranowskiego operuje w grze głównej dwukrotnem uwolnieniem hetmana przy równoczesnem oddaniu czarnemu królowi jednego pola. Dalsze dwie kompozycje to samomaty w wielkim stylu, usterką ich może jest nienależyte wyzyskanie wieży h4 w zadaniu Limbacha i Wa8 u Wolańskiego. Limbach w 3 warjantach przedstawia wyrazistą grę, przyczem wstęp jest doskonale umotywowany. Zadanie Wolańskiego, poza dobrym wstępem, odznacza się estetycznem przeprowadzeniem dwu warjantów, z których jeden jest czysty.